

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas suatu negara, karena tanpa adanya pendidikan, negara tidak akan maju dan pembelajaran tidak akan berhasil. Pendidikan merupakan salah satu aktivitas yang sangat dominan untuk membentuk kepribadian seseorang, baik itu pendidikan jalur sekolah maupun pendidikan luar sekolah yang kesemuanya merupakan tanggung jawab bersama antar masyarakat dan pemerintah.

Pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik adalah Pendidikan di Indonesia bertujuan bukan hanya untuk membentuk manusia seutuhnya yang mempunyai keseimbangan antara material dan spritual dalam kehidupan, tetapi juga mengembangkan aspek perkembangan sosial, bahasa, emosi, intelektual, fisik dan motorik peserta didik.¹

Sebagaimana yang terdapat dalam Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 sebagai berikut : “Bahwa pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan menguasai ilmu pengetahuan teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945”.²

Dalam rangka pencapaian tujuan tersebut, maka diselenggarakan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berlangsung secara formal, informal maupun nonformal. Ketika berbicara mengenai pendidikan, kita tidak dapat bertumpu hanya pada pendidikan formal saja, tetapi harus mencakup seluruh aktivitas pendidikan. Pendidikan dapat dilakukan di mana saja, dan pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan bukan hanya guru di sekolah tetapi lingkungan dan keluarga.

¹ Djumberansyah Indar, *Filsafat Pendidikan*, (surabaya : Karya Abditama, 2012), Hal. 16.

² Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005, *Tentang Guru dan Dosen, Sisdiknas*, (Bandung : Citra Umbara, 2006) Hal 1.

Peserta didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak didik adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru bersimpang siur, tidak ada fokus masalahnya. Hal ini tentu saja harus dicarikan jalan keluarnya. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik. Apa salahnya jika menghadirkan media sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pengajaran.

Matematika merupakan bidang studi yang amat berguna dan banyak memberi bantuan dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu yang lain. Oleh karena itu maka dapat dikatakan bahwa setiap orang memerlukan pengetahuan matematika dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhannya. Pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, banyak orang mengakui peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang lain. Namun juga perlu disadari bahwa banyak orang yang menganggap pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sukar dan tidak menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar siswa dalam bidang studi matematika yang masih memprihatinkan. Dengan demikian maka tidak bisa dipungkiri lagi bahwa matematika sangat diperlukan bagi setiap orang untuk membantu menyelesaikan permasalahannya.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Dalam kegiatan pembelajaran biasanya menggunakan media untuk memudahkan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan intraksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Fungsi edukatif media adalah mendidik, karena memberikan pengaruh pendidikan.

Seorang guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam gambaran konkret dari materi yang tersampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan peran media pembelajaran. Harus kita akui bahwa media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Sebagaimana dalam QS. Al Isra' ayat 84 sebagai berikut :

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Ayat diatas mengatakan bahwa setiap orang yang melakukan sesuatu perbuatan mereka akan melakukan sesuai keadaanya (termasuk di dalamnya keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat dicapai. Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada muridnya dituntut menggunakan media sebagai pembuatannya materi tersebut. Media yang dipergunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang

benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar media yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Hal ini sesuai kata شَاكِلَتِهِ

(sesuai keadaannya) pada ayat di atas. Media sangat berperan penting dalam pencapaian hasil yang diharapkan, bahwa media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang diajarkan, sedangkan media yang kurang tepat tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

Media pembelajaran salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu guru sebagai subjek pembelajaran harus dapat memilih media yang tepat, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Konsep-konsep dalam matematika tergolong konsep yang abstrak. Sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika, adalah dengan menggunakan media pembelajara.

MIS Al Muhajirin adalah sekolah yang terletak di Kec.kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau Kalimantan tengah. Berdasarkan observasi ditempat sekolahan lain seperti SD yang ada sekitar wilayah penelitian penulis melihat ada benda seperti media pembelajaran dan bertanya kepada guru disana sudah menggunakan media *papan berpaku (Geoboard)* dalam pembelajaran matematika. Demikian penggunaan media *papan berpaku* adalah untuk pembelajaran matematika tentang materi bangun datar (luas segitiga dan jajargenjang) . Peneliti bisa bereksplorasi dalam penggunaannya sesuai dengan keadaan peserta didik yang ada dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai masalah ini dengan mengangkat judul “*Penggunaan Media papan berpaku pada*

pembelajaran Matematika kelas IV di MIS Al Muhajirin Kecamatan Kahayan Hilir Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah.

B. Definisi Operasional

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitian diatas maka penulis merasa perlu penegasan sebagai berikut :

1. Penggunaan. Penggunaan adalah kata dasar dari guna yang artinya faedah, manfaat atau fungsi. Sedangkan penggunaan adalah proses, cara, perbuatan penggunaan sesuatu atau pemakaian.³ jadi yang dimaksud dengan penggunaan adalah kegiatan guru menggunakan atau memanfaatkan segala media yang digunakan dalam proses pembelajaran Matematika, agar proses interaksi guru dan siswa dapat berlangsung secara maksimal.
2. Media Papan paku atau dikenal juga dengan geoboard dibuat dari papan, berbentuk persegi panjang atau bujur sangkar. Pada papan itu dibuat bujur sangkar-bujur sangkar kecil yang pada setiap titik sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengah lagi masih timbul.
3. Pembelajaran Matematika di MI. Pembelajaran Matematika adalah proses untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berhitung. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematikadan kemampuan siswa dalam belajar.⁴ Penggunaan media tersebut pada materi bangun datar (Segi tiga dan jajar genjang) di kelas IV MIS Al Muhajirin.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud judul tersebut adalah suatu penelitian yang mendeskripsikan bagaimana guru menggunakan media papan berpaku berdasarkan prinsip-

³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. 3, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001), Hal 375.

⁴ Rostina Sundayana, *Media dan Alat peraga dalam pembelajaran Matematika*. Alfabeta Bandung, 2013). Hal 29.

prinsip penggunaan media pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran, dalam pembelajaran matematika kelas IV dalam materi bangun datar pada mata pelajaran matematika di sekolah MIS Al Muhajirin Kecamatan Kahayan Hilir Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah.

C. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran saat mengajar.
2. Tidak adanya penguasaan kelas oleh guru

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tentang permasalahan yang di hadapi dalam proses pembelajaran yang telah di paparkan dalam latar belakang masalah mengenai media pembelajaran yang dapat dijabarkan dalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media papan berpaku pembelajaran Matematika kelas IV di MIS Al Muhajirin Kecamatan Kahayan Hilir Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah.?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media papan berpaku pada pelajaran matematika kelas IV di MIS Al-Muhajirin Kecamatan Kahayan Hilir Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah.?

E. Tujuan Penulisan

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui.

1. Penggunaan media papan berpaku pada Pembelajaran Matematika kelas IV di MIS Al Muhajirin Kecamatan Kahayan Hilir Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah.
2. faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media pada pembelajaran Matematika kelas IV di MIS Al Muhajirin Kecamatan Kahayan Hilir Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah.

F. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan teoritis maupun praktis, yaitu :

Manfaat yang di harapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia dalam pengajaran matematika serta berperan sebagai umpan balik dalam peningkatan mutu pendidikan.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan masukan kepada guru dan calon guru khususnya yang memegang bidang studi matematika .
- b. Digunakan sebagai bahan pertimbangan pada penelitian sejenis.
- c. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan bagi penulis.

G. Sistematika Penelitian

Dalam pembahasan skripsi ini, sistematika penulisannya terdiri dari lima bab,

Bab I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II mengkaji masalah tujuan teoritis yang meliputi media pembelajaran, Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran, Media dalam pembelajaran matematika,

pengertian media papan berpaku, materi bangun datar luas segitiga dan jajargenjang kelas IV dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Bab III Membahas masalah Metode penelitian yang meliputi jenis pendekatan dan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengolahan data, teknik pengumpulan data dan prosedur penelitian.

Bab IV membahas tentang laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Dan Bab V Penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.